

BAB 6: PENUTUP

6.1 Kesimpulan

1. Terdapat peningkatan rerata skor *pre-test* dan *post-test* pengetahuan dan sikap terkait pemilihan jajanan sehat pada kelompok intervensi berturut-turut adalah 84,40 dan 91,11. Sedangkan pada sikap adalah 81,47 dan 88,39.
2. Tidak terdapat peningkatan rerata skor *pre-test* dan *post-test* pengetahuan dan sikap terkait pemilihan jajanan sehat pada kelompok kontrol berturut-turut adalah 80,00 dan 78,89. Sedangkan pada sikap adalah 83,01 dan 83,39.
3. Terdapat peningkatan yang signifikan pada *pre-test* dan *post-test* pengetahuan dan sikap terkait pemilihan jajanan sehat pada kelompok intervensi dengan *p-value* < 0,05.
4. Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada *pre-test* dan *post-test* pengetahuan dan sikap terkait pemilihan jajanan sehat pada kelompok kontrol dengan *p-value* > 0,05.
5. Terdapat pengaruh edukasi gizi menggunakan media *nutrition bingo* terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada kelompok intervensi. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan pengetahuan dan sikap antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol (*p-value* < 0,05).
6. Efektivitas media *nutrition bingo* berada pada kategori kurang efektif, sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diberikannya edukasi gizi dengan media *nutrition bingo* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak walaupun berada pada kategori kurang efektif.

6.2 Saran

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan memanfaatkan *nutrition bingo* sebagai metode pembelajaran tambahan, baik dalam pembelajaran tematik maupun kegiatan ekstrakurikuler, khususnya yang berhubungan dengan kesehatan dan pendidikan jasmani. Pihak sekolah dapat bekerja sama dengan tenaga kesehatan untuk program edukasi gizi berkala. Upaya ini diharapkan membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini dan menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung perilaku sehat..

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan melakukan studi dengan waktu lebih panjang untuk mengevaluasi dampak terhadap perilaku makan dan status gizi, mengembangkan variasi permainan dengan topik lain (misalnya sarapan, kebersihan makanan, aktivitas fisik), serta melibatkan sampel lebih besar dan sekolah lebih luas agar hasil lebih representatif dan dapat digeneralisasikan.

3. Bagi pihak terkait

Dinas Kesehatan dan puskesmas disarankan memanfaatkan *nutrition bingo* sebagai media edukasi gizi yang sesuai untuk anak SD dalam kegiatan penyuluhan sekolah. Dukungan berupa sarana, bahan edukasi, dan kebijakan interaktif diperlukan agar promosi gizi lebih optimal, berkelanjutan, serta efektif meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku sehat siswa.